



De Samivel à John Howe : images du Moyen Âge dans les livres illustrés pour enfants

Cécile Boulaire

► To cite this version:

Cécile Boulaire. De Samivel à John Howe : images du Moyen Âge dans les livres illustrés pour enfants. Images du Moyen Âge, Agence Rhône-Alpes pour le livre et la documentation (ARALD); Fédération Française de Coopération entre Bibliothèques (FFCB); Bibliothèque municipale de Lyon, Sep 2002, Lyon, France. pp.107 - 119. hal-01159292

HAL Id: hal-01159292

<https://hal.science/hal-01159292>

Submitted on 3 Jun 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives| 4.0 International License

De Samivel à John Howe.

Images du Moyen Âge dans les livres illustrés pour enfants

Depuis le début du XIX^e siècle, les livres pour enfants parlent du Moyen Âge. Ernest Fouinet propose par exemple en 1843 le récit de l'enfance du grand théologien Jean Gerson (*Gerson ou le manuscrit aux enluminures*), et la publication du *Walter Scott des enfants* en 1850 fait entrer de manière décisive le personnage d'Ivanhoé dans l'univers enfantin. Mais il faut attendre la fin du siècle pour que l'évocation du Moyen Âge à destination des enfants prenne la forme de grands albums illustrés, ceux de Job et Boutet de Monvel notamment. Au cours du XX^e siècle, l'évolution des techniques de reproduction permet un développement rapide de l'album en couleurs, et les exploits littéraires des chevaliers s'accompagnent de plus en plus souvent d'images soignées installant dans l'imaginaire enfantin les *topoi* de la "vue imprenable sur le château-fort", du tournoi ou de l'exercice à la quintaine. C'est cette représentation graphique du Moyen Âge que j'ai voulu interroger ici, à travers l'oeuvre de sept illustrateurs dont les albums paraissent entre années 1930 et la toute fin du siècle. Les albums choisis n'ont aucune prétention documentaire, à la différence par exemple de *Grégoire, petit paysan du Moyen Âge* paru en 1959 au Père Castor ou du célèbre *Naissance d'un château-fort* de David Macaulay publié en 1978. Ce sont des fictions, c'est à dire des livres qui ne parlent pas réellement *du* Moyen Âge, mais plutôt *sur* le Moyen Âge. Une question a retenu mon attention: comment ces illustrateurs font-ils exister ce qui, pour les enfants, pourrait n'être qu'une notion historique abstraite?

Samivel, le dessinateur de la montagne, propose entre 1936 et 1942 cinq albums pour enfants au décor moyenâgeux. Trois d'entre eux reprennent les personnages du *Roman de Renart*: *Goupil*, *Brun l'ours* et *Les Malheurs d'Ysengrin*. Les deux autres sont des réécritures de récits médiévaux: *Merlin-Merlot* et *Le Joueur de flûte de Hamelin*. Plutôt que de tirer le *Roman de Renart* vers le conte animal intemporel, comme c'est souvent le cas dans les albums contemporains, ou d'effacer la dimension historique des deux contes hérités du Moyen Âge, Samivel ancre au contraire ses images dans un Moyen Âge en tous points bucolique et frais. Pas de guerre, pas de famines, pas même de tournois. Goupil, Brun l'ours et Ysengrin évoluent dans une campagne riante et généreuse, marquée par le passage des saisons et les travaux des champs. C'est ici une réjouissance printanière, là une scène de fenaisons, ici des labours, ailleurs encore une évocation de la venue de l'automne, puis de l'hiver. En admirateur de la montagne, Samivel est particulièrement sensible à l'esthétique de la neige, et il multiplie les images hivernales, où le blanc domine la page. Leur charme vient sans doute de l'équilibre savamment dosé entre le dessin et le vide, entre le blanc et le noir; il tient aussi à la maîtrise de l'espace de la page, associé

à une grande originalité dans le choix des points de vue. En effet, chez Samivel, le monde est souvent vu de très bas, au ras du sol, parce que l'artiste se place lui-même au niveau de ses personnages. C'est le cas par exemple dans le prologue de *Goupil* où le lecteur est invité à parcourir, à la suite d'une file de fourmis, le chemin qui mène d'un champignon à un tronc fendu, ou encore, un peu plus loin dans l'album, lorsque Samivel nous montre, en trois images formant séquence, ce qu'il advient d'un poussin trop indépendant. Mais ces vues "à hauteur d'enfant" sont bien moins fréquentes que les innombrables plongées proposées dans chacun des albums. Est-ce une trace du Samivel alpiniste, qui a l'habitude de dominer du regard les paysages et les édifices humains? Quoi qu'il en soit, les scènes campagnardes, et surtout les vues sur châteaux, villages et monastères, nous sont proposées d'en haut. On a coutume de dire que la plongée "écrase" le sujet représenté. Rien de tel ici. Samivel domine, non pour atténuer la puissance de tel ou tel édifice, mais pour nous rendre intelligible son fonctionnement, sa topographie, ses circulations. On comprend immédiatement ce que recouvre le "Au diable, soucis et chagrins! [...] Gai! Gai, Noël est demain!" lorsqu'on observe, comme nous y invite le paysan jovial dessiné en amorce, le vaste paysage enneigé proposé en ouverture les *Malheurs d'Ysengrin*. Par la grâce de cette vue plongeante, le lecteur suit du doigt le cheminement des deux paysans menant un porcelet lié à une branche vers la cour de ferme où le paysan fend du bois pour le feu, tandis que çà et là on fait des fagots, et que toutes les cheminées, même les plus lointaines laissent échapper de réconfortantes fumées. On peut aussi, à l'aventure, observer deux chiens se poursuivant dans la neige, une douzaine d'enfants s'amusant sur la glace, un marchand pressant son cheval vers la ville lointaine ou encore quelques corbeaux scrutant le manège des humains. La plongée est donc ici jubilatoire pour l'enfant, lui qui, dans la vie réelle, doit se contenter d'une vision parcellaire du monde. Ici, il embrasse tout d'un seul regard, et dans le même temps, la magie de l'image immobile lui permet de saisir tous les événements simultanés. Dans le même esprit, la vue de l'abbaye de Bellebedaine, dans *Ysengrin*, celle du village de Barbichette-en-Lardois dans *Brun l'ours*, ou celle du village de Hamelin dans *Le Joueur de flûte de Hamelin*, offrent à l'enfant de quoi satisfaire ses désirs de toute puissance. Il surplombe des murailles réputées imprenables, il plonge le regard à l'intérieur même des espaces privés, jusqu'aux arrière-cours, il suit le manège de chacun du puits à l'auberge ou, dans le monastère enneigé, retrace le parcours des moines d'après les empreintes laissées dans la neige. Le Moyen Âge à taille d'enfant de Samivel n'est jamais effrayant, il est même doublement rassurant: parce que l'enfant en est constamment le maître; et, sans doute, parce que sa dimension bucolique et paysanne renvoie les jeunes lecteurs de ces années trente à un univers connu, dans lequel certes les outils ont évolué, mais où la ronde des saisons continue à rythmer le quotidien.

Bien différent est le Moyen Âge créé par Guy Sabran au lendemain de la guerre, dans trois grands albums colorés publiés par les éditions GP, sur des textes de Mireille Pradier.

Béluclaire, Aurora et Histoire des trois chevaliers de Goëldieu se présentent comme des contes et, selon une habitude construite au cours du XIX^e siècle, les illustrations inscrivent le récit dans un cadre médiéval. Les couvertures montrent (20) une rue pavée, bordée de maisons à pans de bois et fermée par les murailles d'un château-fort, ou encore un chevalier prenant congé de sa dame, sur fond de bannières flottantes et de château majestueux. Ces images spectaculaires, parfaitement structurées (je pense notamment à la couverture d'*Aurora*, aux verticales parfaites et aux figures cernées d'un épais trait noir, le tout soigneusement enfermé dans un cadre ogival séparant le noir de la couleur), sont représentatives de l'image de Moyen Âge que donne Sabran à l'intérieur des albums. Autant l'univers de Samivel était burlesque, autant ici le sérieux domine. A la différence de Samivel qui multipliait les points de vue, Sabran reste très prudemment — très respectueusement — à distance du monde qu'il propose. Les incipit de *Béluclaire* et d'*Histoire des trois chevaliers de Goëldieu* se ressemblent étrangement, présentant, depuis un point de vue abstrait et idéal, une vue exhaustive de l'univers dans lequel se déploiera l'histoire. Tout y est: la campagne riante et verte, l'arrière-plan vallonné, la rivière et le pont en dos d'âne qui l'enjambe, les petites maisons pimpantes à pignon étroit et toit de tuiles rouges, l'église du village, et surtout, le chemin serpentant vers le majestueux château-fort dont la silhouette domine la contrée. L'ensemble brille comme un sou neuf. Cette obsession du reluisant s'étend à tout l'univers médiéval: les dallages brillent, les calvaires brillent, les armures brillent. Le Moyen Âge de Sabran est bien astiqué. Dans ces grands albums richement illustrés (au sortir de la guerre, on continue à souffrir de la pénurie de papier), Guy Sabran nous offre l'image d'un monde en ordre, clinquant et gai, radieux même dans sa violence. Les contes qu'il illustre sont empreints de morale chrétienne. Ils mettent en scène des héros en plein désarroi, élevés dans des familles disloquées: Aurora est étouffée par un père veuf qui la gâte trop; Béluclaire, elle aussi orpheline de mère, ne sait pas comment doit se conduire une jeune fille; Hugolin, le cadet des Goëldieu, est fantasque et efféminé. Sabran souligne dans ses images l'isolement de ces jeunes personnages, en surdimensionnant l'écart qui sépare Béluclaire de son imposant papa ou encore la table où s'ennuie Aurora. Heureusement, l'univers médiéval dans lequel ils évoluent leur donne l'occasion de s'accomplir. Béluclaire, croyant d'abord servir une juste cause en se croisant, est ramenée à la raison par un moine pèlerin qui lui met sous les yeux une mission plus à sa mesure: une famille de paysans misérables à secourir. "Qui s'occuperait des pauvres si tu les abandonnais? Pour plaire à Dieu, il faut demeurer à la place qu'Il nous a assignée pour Le servir." Dans un contexte contemporain, le message eût pu paraître frustrant; mais on est au Moyen Âge, et il semble logique. D'ailleurs le dénouement confirme que le conseil était bon: grâce aux soins de Béluclaire le fils infirme des paysans retrouve l'usage de ses jambes. Aurora trouve elle aussi un remède à son mal-être dans la contemplation du monde qui l'entoure. Fuyant sa cage dorée, c'est en regardant vivre et travailler une famille de paysans qu'elle acquiert "le secret du rire et

des larmes”. Quant à Hugolin, il faut que le château paternel soit assailli pour qu’il trouve en lui l’audace et la force viriles qui lui faisaient défaut. Les valeurs prônées par Sabran sont constamment soulignées par sa mise en scène du Moyen Âge: le travail, la piété, la vaillance guerrière, l’unité familiale. Les récits se ferment sur un retour à un ordre immuable parce que parfait, symbolisé chaque fois par une image statique. Ainsi dans *L’Histoire des trois chevaliers de Goëldieu* on peut lire que “la paix, la sécurité et le bonheur, grâce aux courageux chevaliers, furent rendus au grand château de pierre et [que] depuis ce jour, son peuple vécut heureux et tranquille, à l’ombre des hautes tours.” Aurora, qui a découvert les vertus du travail, n’épouse cependant pas un artisan, mais bien un vaillant croisé; et Béluclaire, laissant derrière elle ses errements de jeune fille, renonce pour de bon au désir incongru de porter l’armure, pour assumer son destin de jeune châtelaine, faisant du petit infirme miraculé son page le plus fidèle. Les trois albums restaurent ainsi à grand renfort de couleurs et de symboles un ordre d’ailleurs jamais vraiment menacé. Si Sabran aime le Moyen Âge, c’est que celui-ci lui offre l’occasion de développer un vaste discours graphique sur la beauté de cet ordre. Bucolique comme l’était celui de Samivel, mais l’humour en moins, son Moyen Âge semble saturé de la nostalgie d’un monde idéal qui s’éloigne.

On ne s’étonnera pas d’observer une profonde rupture avec la peinture du Moyen Âge que donne John Burningham en 1978 dans *Veux-tu sortir du bain, Marcelle?* En cette fin des années 70, les albums pour enfants ont pris le parti d’une approche réaliste du quotidien de l’enfant. On publie des albums-miroirs, où le jeune lecteur peut retrouver ses pratiques et ses émotions ordinaires: les rituels domestiques, la peur du noir, les difficultés familiales. Burningham feint de jouer ce jeu du réalisme social. L’album pourrait se résumer ainsi: une maman vient signaler à sa fillette qu’il est l’heure de sortir du bain, et bavarde, tout en rangeant la salle de bain, jusqu’au moment où tout l’eau s’est évacuée dans le siphon. En réalité, tout l’intérêt de l’album réside dans la mise en parallèle, à chaque double-page, de la scène réelle, dans la salle de bains, et d’une autre, onirique et somptueuse, évoquant les divagations mentales de la fillette. L’humour tient à cette confrontation entre les paroles creuses de la mère et les rêveries de l’enfant, qui se nourrit de ce verbiage pour alimenter son imaginaire. Cette contradiction est d’ailleurs présente dès la couverture, où l’image présentant une chevauchée paisible en pleine nature contraste avec l’injonction du titre. Quel rôle joue le Moyen Âge dans ce face à face domestique d’une fillette et sa mère? La réponse apparaît progressivement. La première image colorée, signalant une distance par rapport à la représentation réaliste de la salle de bains, semble une vue en coupe de la baignoire, posée sur le plancher de l’appartement. Sur la page de gauche, la maman a formulé une de ces très ordinaires questions oratoires, “J’espère que tu n’as pas, une fois de plus, laissé le savon dans l’eau, n’est-ce pas?” Point de réponse de l’enfant, mais l’image

nous laisse voir, par transparence, qu'en effet le savon gît au fond de la baignoire... tandis que la fillette, devenue minuscule, file dans le conduit d'évacuation, à cheval sur le canard de bain. Le point de vue adopté, ainsi que le jeu de transparence, signalent le parti pris par John Burningham: laisser accéder le lecteur à ce qui est à la fois souterrain et minuscule, secret, et ordinairement impossible à percevoir, le travail de l'imaginaire. L'image suivante, montrant l'enfant et sa monture débouchant dans une paisible rivière, confirme le pacte ébauché précédemment: l'enfant était partie vers la droite, et la voilà débouchant vers la gauche, comme s'il y avait eu régression — régression temporelle, comme nous allons le voir, mais aussi régression de la conscience au rêve éveillé, du réel au fantasme. La rupture logique induite par ce renversement traduit visuellement que la fillette est passée "de l'autre côté du miroir". Et ce refuge du rêve, c'est le Moyen Âge. On ne tarde pas à voir apparaître des chevaliers qui emportent l'enfant au galop de leurs chevaux sur des fonds saturés de matière et de couleur, tranchant sur les crayonnés pastels de la salle de bains. Le Moyen Âge que traverse l'enfant est tout en jouissances pures. Jouissance d'abord esthétique, celle de la couleur violente, des grands aplats, des textures riches et mélangées. Jouissance du mouvement et de la vitesse, lors des chevauchées. Jouissance de l'affrontement au danger, lorsque l'enfant manque d'être emportée dans des rapides ou traverse une forêt menaçante, prise en croupe par un chevalier. Ce Moyen Âge est aussi le lieu d'un accord retrouvé avec le monde adulte. Au bavardage maternel vidé de sa substance par l'usage quotidien répondent les gestes expressifs du roi et de la reine. Tandis que la maman, désignant un vêtement sali, interpelle sa fille par un très ordinaire "Tu as vu dans quel état il est?", le roi et la reine, juchés sur le haut des remparts et entourant la fillette, désignent à son intention quelque chose de *vraiment* intéressant à voir: le canard de bain flottant sur la rivière. La fusion des générations est accomplie quand roi et reine inventent avec l'enfant une joute nautique sur canards gonflables. Sentant poindre la fin du bain, la fillette encore en plein Moyen Âge prend sa revanche sur l'autoritarisme adulte en désarçonnant roi et reine dans une gerbe d'éclaboussures qui semble atteindre le monde réel: "mais il y a de l'eau partout!" s'exclame la mère. La dernière image scelle le retour de l'enfant au réel: à travers un face à face muet, l'auteur souligne la difficulté de communication entre l'enfant et l'adulte. Le Moyen Âge de Burningham est donc ici le refuge très enfantin de l'imagination et de l'onirique, le pays, inaccessible aux adultes, où tous les plaisirs sont promis — pays rêvé de la toute puissance enfantine.

Cet album marque donc bien une rupture par rapport aux précédents. Chez Samivel et Sabran, le Moyen Âge gai et champêtre, qu'il soit peuplé d'animaux parlants ou de princesses de contes, gardait un lien avec le monde encore essentiellement rural qui formait le quotidien des jeunes lecteurs. Dans cette fin des années 70, le Moyen Âge de Burningham semble s'être réfugié hors du monde réel — mais il sort magnifié de ce repli dans les consciences enfantines.

A partir des années 80, le Moyen Âge, perçu désormais comme irrémédiablement étranger au monde réel, s'avère du même fait totalement disponible pour la fiction. Deux usages, a priori contradictoire, vont alors pouvoir en être faits.

Le premier est didactique. Ce Moyen Âge, extrait de la continuité historique, peut ainsi devenir le support de la fable et de la parabole. Dans *Le Palefroi*, paru en 1993, Martine Bourre tient un discours théorique et pessimiste sur les rapports entre l'homme et l'animal, entre la nature et la culture. L'animal est ici incarné par un cheval sauvage, l'homme par un chevalier. L'animal, libre au début de l'album, va être capturé par l'homme qui prétend lui imposer la servitude. Le cheval devenu palefroi devra manifester la splendeur de l'homme en parodant dans les tournois, mais aussi sa puissance en le conduisant à la guerre. Rétif, le cheval se cabre et désarçonne son cavalier. Mais, alors que l'image finale semble reprendre celle du début, le texte répète la deuxième séquence de l'album: "Le cheval galopait dans le souffle du vent. Au fond de la plaine, un homme était là qui l'attendait." Vision éminemment pessimiste, qui condamne l'animal à revivre inlassablement la capture puis le dressage, jusqu'à ce que son désir de liberté s'épuise. Le Moyen Âge ici n'est pas ici pour lui-même, il est utilisé pour symboliser la civilisation, dans ce que celle-ci peut avoir de plus stérile et aliénant. La technique choisie par Martine Bourre pour signaler l'asservissement du cheval aux désirs de l'homme civilisé est celle du collage. La silhouette du cheval, auparavant dessinée à traits vifs et colorée d'une simple gouache, est alourdie par plusieurs épaisseurs de papiers déchirés, comme si le dressage forcé ne faisait pas "corps" avec l'animal. Ces lambeaux de papiers, eux-mêmes témoins d'une violence sur les choses, le cheval cabré les laissera derrière lui quelques pages plus loin, retournant à la pure linéarité de sa silhouette. Plus qu'un album sur le Moyen Âge, *Le Palefroi* est donc un récit sur la part primitive de l'homme civilisé, sur sa violence primaire et obstinée, ses penchants ostentatoires et orgueilleux. L'habillage médiéval est là pour porter ce constat pessimiste, en l'absence de toute référence historique. Le Moyen Âge, c'est nous dans ce que nous avons de pire.

Le Moyen Âge disponible pour l'investissement de l'imaginaire qu'avait ouvert l'album de John Burningham offre donc la possibilité d'une utilisation de type didactique. Mais d'autres artistes ont suivi la voie d'une échappée radicale dans l'imaginaire, saisissant l'intérêt de cette déréalisation du Moyen Âge pour y projeter leur propre univers onirique.

C'est dans cette optique de liberté créatrice que John Howe semble s'inspirer du Moyen Âge. Son album *Cathédrale* est le produit de la fascination qu'a exercé sur lui la cathédrale de Strasbourg, durant ses études à l'Ecole des Arts décoratifs (on se souvient que c'est la même cathédrale qui inspira Goethe dans son hymne à l'architecture gothique, hymne avec lequel Hugo cherche sans doute à rivaliser dans *Notre-Dame de Paris*). Le récit évoque un petit garçon, Nathanaël, fils du forgeron d'une ville moyenâgeuse toute en hauteur. Alors qu'il est sensé

entretenir le feu dans l'atelier paternel, Nathanaël un matin se lance dans l'ascension de la cathédrale. Tout l'album évoque son périple vers les hauteurs, au cours duquel il se lie d'amitié avec un corbeau et fait diverses rencontres étranges. Malheureusement, le texte ne parvient pas à soutenir l'intérêt du lecteur durant toute cette ascension — comme si John Howe n'avait pas eu assez de mots pour accompagner ses images. C'est surtout sur elles que repose la fascination que peut exercer l'album. Howe nous dessine ici un Moyen Âge fait d'oppositions tranchées: en bas, les bourgeois racornis, aux vues étroites (dans ce lot il faut ranger le père, effrayant Vulcain avec ses manches à crevés rouges). En haut, inaccessibles au vulgaire, l'espace, la merveille, la liberté. Plus l'enfant monte, plus les rencontres qu'il fait sont étranges, à la limite de l'inquiétant — pour mieux dire: elles seraient tout à fait terrifiantes si l'on devait se contenter des images, toujours adoucies par un texte un peu lénifiant. Après les oiseaux, Nathanaël se lie avec une mélancolique statue de cavalier, se fait happer par une gargouille griffue, puis rattraper par un dragon. Le spectaculaire sur lequel fonctionne tout l'album tient à deux effets. D'une part, le sentiment qu'à mesure que l'ascension progresse les frontières entre les règnes se brouillent. Le végétal et le minéral semblent s'être définitivement mêlés, comme en témoignent ce mariage d'un pinacle et d'un tronc, ou ces gargouilles surgissant d'un buisson. Quant aux représentations du monstre griffu comme du dragon, elles ne permettent pas de déterminer où s'arrête la pierre et où commence l'animal. Le second effet spectaculaire de cet album tient évidemment à l'exaltation de la verticalité. Dès l'abord, la contre-plongée sur le village et la cathédrale nous présentent un Moyen Âge sombre et moussu, gothique au sens XVIIIe du terme, et bien sûr très imprégné de fantastique — on ne peut jamais oublier que John Howe est avant tout un illustrateur d'*heroic fantasy*, notamment des récits de Tolkien. Le début de l'ascension de Nathanaël, exagérant la hauteur des bâtiments urbains et leurs proportions, nous montre une ville sombre, étouffante, de laquelle, comme le héros, on aspire à s'extraire. La perspective est barrée par la massive façade de la cathédrale, et il faudra attendre les premières étapes de la montée pour que la lumière envahisse l'image. Dès lors, par des jeux sur le point de vue et des déformations de perspective, John Howe étire démesurément sa cathédrale, et fait de l'aventure de Nathanaël un véritable défi au vertige. Il insiste notamment sur tous les éléments étroits et verticaux de l'architecture gothique, multipliant les jeux de lumières à travers les arcs boutants, les vues de pinacles isolées en plein ciel, les lancettes étirées à l'excès, les gargouilles semblant se jeter dans le vide. L'apogée de cette ascension est à la fois séduisant et cauchemardesque, montrant l'enfant de dos (donc disponible pour l'identification), assis sur l'étroite plate-forme du plus haut des pinacles, en plein vide. A travers cette cathédrale transfigurée, John Howe invente un Moyen Age fantastique et vertigineux où il retrouve la dimension inquiétante et légèrement malsaine des romans gothiques de la fin du XVIIIe siècle, en y mêlant des créatures de contes. Aux enfants que le style hyper-réaliste de John Howe séduit, le Moyen Age promet des frissons: frissons de peur, mais

aussi frissons d'ivresse du vide et de liberté.

Aux antipodes du Moyen Âge inquiétant de John Howe, le très british Roy Gerrard propose avec *Le Comte Patrick* un mélodrame moyenâgeux savoureux, dans lequel il joue avec humour des conventions de représentations médiévales. Le récit (en vers dans la version originale) évoque le désir d'aventure d'un chevalier "aimable et généreux, [...] doux et courageux". Celui-ci s'arme donc pour affronter le danger, dans une forêt obscure comme il se doit, et délivre ainsi une princesse, avec laquelle il se fiance avant d'aller défaire l'armée d'un félon. Tout finit par un mariage. Rien de plus convenu que cette intrigue, qui n'intéresse absolument pas l'auteur, tout occupé en revanche à la peinture d'un univers surchargé de détails. Comme toujours chez Gerrard, les personnages sont disproportionnés: têtes rondes, troncs courts et jambes plus courtes encore. L'infantilisation de leur silhouette confine parfois au grotesque et insuffle un peu d'inquiétude au sein d'un univers outrageusement riant. Gerrard s'amuse à citer, puis parodier les styles graphiques de la période qu'il a choisie. Dès la première page, ce qu'on prend au départ pour la représentation de feuillages placés en amorce se mêle à des volutes et rinceaux nettement décoratifs, au point qu'on ne peut distinguer de manière décisive ce qui est représentation de ce qui est ornementation — tout l'album joue de cette hésitation. Lorsque Patrick débusque, au plus profond de sa forêt, le féroce Edouard le Noir, le sous-bois comme les rinceaux encadrant le texte sont peints dans les mêmes tons de gris et de brun, évoquant la manière "à la grisaille" des manuscrits précieux de la fin du Moyen Âge. L'affrontement entre les deux chevaliers, splendide dans sa stylisation, emprunte à la tradition médiévale sa bordure à fleurons ainsi que son fond à palmettes. Quant à la bataille finale, c'est avec beaucoup d'humour qu'elle reprend la manière des enluminures médiévales. Loin d'une imitation servile, Roy Gerrard puise avec désinvolture dans la palette des ressources iconographiques médiévales, selon le ton qu'il désire attribuer à chaque image. Et, lorsqu'il abandonne provisoirement la chronique épique pour s'attarder sur la bluette du Comte Patrick et de la princesse délivrée, il fait une infidélité aux conventions de représentation médiévales pour préférer la douceur un peu mièvre du style Liberty ou la gravure romantique. Le faux médiéval dessiné par Roy Gerrard est donc absolument ludique — jeu sur l'entremêlement du narratif et de l'ornemental, jeu sur les styles et les conventions (sans doute moins perceptible à l'enfant), mais aussi jeu sur les formes, les couleurs et les proportions. Son Moyen Âge, tout en poncifs et en contraintes picturales, est paradoxalement l'occasion d'une libération de l'imagination graphique, pour le plus grand bonheur du lecteur.

A travers ce rapide parcours chronologique, on voit comment le Moyen Âge des

illustrations enfantines se rend progressivement disponible à l'investissement de l'imaginaire le plus débridé. Samivel et Sabran, au milieu du siècle, peignaient un Moyen Âge champêtre et rassurant — mais après les bouleversements idéologiques des années 70, il semble difficile d'exalter la bonhomie des moines de Bellebedaine, ou la vaillance des chevaliers de Goëldieu. Le Moyen Âge ne peut réinvestir l'album contemporain que sous la forme d'un paradis abstrait de l'imagination enfantine, régressif et ludique, parfois inquiétant (parce qu'on aime se faire peur), parfois réjouissant. Rendu disponible par cette manipulation qui le coupe de son ancrage historique et le déréalise, le Moyen Âge peut redevenir le lieu de fictions enfantines, qu'elles soient allégoriques (parfois avec lourdeur), ou qu'elles libèrent chez l'artiste le goût de la création et de l'invention graphique. Je voudrais terminer cet exposé sur un album qui ne "parle" pas du Moyen Âge... pour la bonne raison qu'il se donne lui-même pour un livre médiéval. Il s'agit du *Grimoire de Sorcière* publié par Elzbieta, qui se défend d'en être l'auteur. En effet, dans une "lettre à l'éditeur" reproduite en quatrième de couverture, Elzbieta affirme n'être que la dépositaire de cet antique manuscrit retrouvé dans un souterrain du château familial. Le grain du papier, la typographie et le style des illustrations jouent le jeu de cette mystification. L'album se présente comme un manuel de sorcellerie, proposant diverses recettes pour faire des pierres précieuses ou dresser les dragons. Il est vain de vouloir rendre compte en quelques phrases de la richesse de cet album. Je voudrais juste signaler à quel point les petites histoires illustrant chaque chapitre, par leur fin abrupte et insolente, prenant le contre-pied des dénouements de contes traditionnels, invitent sans cesse l'enfant à aborder le livre avec circonspection, et sans idées reçues. Dans le même temps, en empruntant leur style, et parfois leurs motifs-mêmes, à l'iconographie médiévale, les illustrations d'Elzbieta placent toujours le jeune lecteur dans une position instable, faite de fascination, de crainte (les squelettes!) et d'amusement. Les images intriguent — comme celle où un corbeau regarde un corbeau regardant un corbeau regardant... L'adulte quant à lui aura reconnu ici ou là le rhinocéros de Dürer ou une illustration du *Roman de Fauvel*, sans parvenir à déterminer si l'emprunt est admiratif ou blasphématoire. Entre les côtes du rhinocéros est installé un petit théâtre où deux squelettes d'oiseaux semblent jouer une scène grinçante, et les danseurs de Fauvel sont tous affublés de masques de carnaval. Tout cela pourrait paraître n'être que plaisanterie, si la Mort à la dernière page ne s'apprêtait à faucher tous les danseurs, tandis que, sur l'ultime page de garde, deux oiseaux puissamment dentés s'entredévorent. C'est à travers cet album inclassable d'Elzbieta que l'image du Moyen Âge proposée aux enfants s'avère, selon moi, la plus troublante et la plus riche. Le Moyen Âge, dont le *Grimoire* se prétend issu, devient cet ailleurs inquiétant et fascinant à la fois, où les enfants parlent aux crapauds et où les sorcières dressent vraiment les dragons. Une fois le livre refermé, le jeune lecteur peut à la fois se réjouir de posséder copie de ces recettes merveilleuses — et se rassurer en ne croyant pas véritablement à toutes ces histoires hantées par des squelettes

d'oiseaux et des monstres à têtes de chats. Plus qu'aucun autre, *Grimoire de sorcière* entretient l'image d'un Moyen Âge qu'on aimerait passionnément connaître tout en s'avouant vraiment satisfait d'en être irréversiblement éloigné.

Cécile Boulaire

Université François-Rabelais, Tours

Paru dans *Le Moyen Âge à livres ouverts*, actes du colloque de Lyon, 24-25 septembre 2002.

ARALD / FFCB / BM de Lyon, 2002. (p.107-119)

Images jointes:

1. Samivel, *Les malheurs d'Ysengrin*, Delagrave, 1939 (pas de pagination). [Samivel.jpg]
2. Mireille Pradier, ill. Guy Sabran, *Béluclaire*, G.P., 1945, première page. [Béluclaire.jpg]
3. John Burningham, *Veux-tu sortir du bain, Marcelle?*, Flammarion, Père Castor, 1978 (pas de pagination) [Marcelle.jpg]
4. John Howe, *Cathédrale*, La nuée bleue, 1994 (pas de pagination) [Cathédrale.jpg]
5. Elzbieta, *Grimoire de sorcière*, Ecole des loisirs - Pastel, 1990, p.15 [Elbieta.jpg]